



LES PISTES PÉDAGO- GIQUES

1/ Comment comprennent-ils que le temps passe ? Avec par exemple le passage du jour à la nuit, le voyage de Luce et du Rocher.

2/ Expliquez avec eux le rapport de Luce et du Rocher avec leurs propres mots. Qui semble prendre les décisions ? Qui faut-il aider ?

3/ Quelles sont les différentes émotions qu'expriment nos personnages ? La joie, la surprise, la colère, la tristesse... Comment se manifestent-elles ? Les personnages ont-ils des expressions particulières ?

4/ En s'inspirant de l'univers de Luce et le Rocher, imaginez en classe un village aux formes géométriques précises et aux couleurs bien définies.

Pour aller plus loin

L'univers de Lia Bertels et le jeu sur la nuit et les différents éléments : eau et air, terre et ciel avec *Nuit chérie* (2018) - dans le programme "Pour les Bambins" du Festival 2019.

Rédaction Mireille Le Ruyet.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet www.filmcourt.fr



Anne Flageul / Marine Cam

Association Côte Ouest

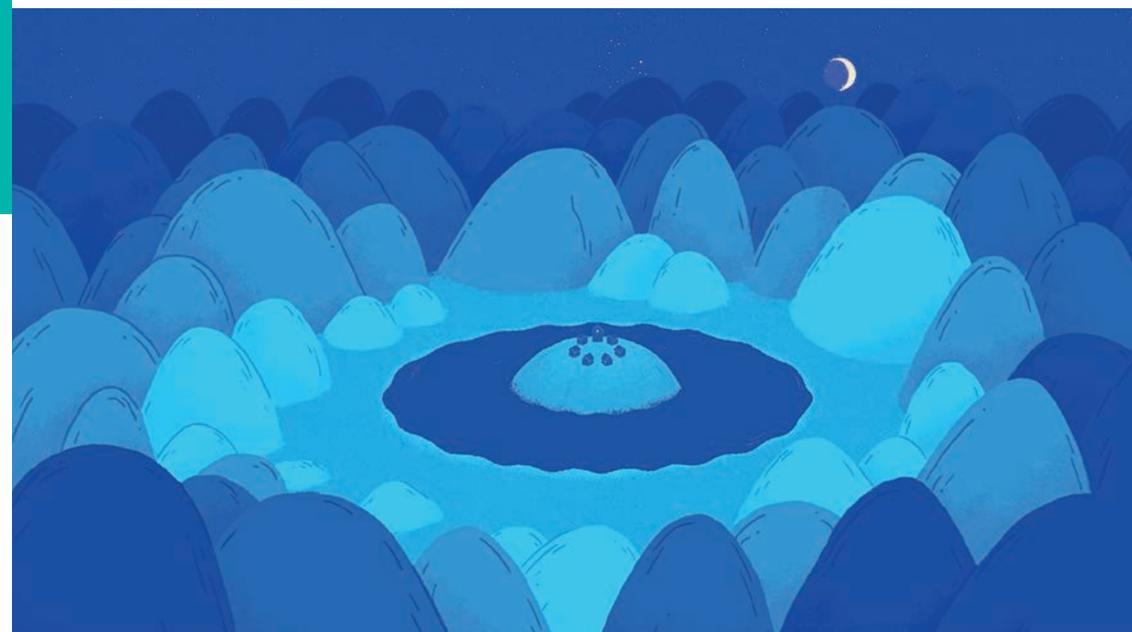
16 rue de l'Harteloire- BP 31247 / Brest Cedex 1

02 98 44 77 22

www.filmcourt.fr

CAHIER PÉDAGOGIQUE

POUR LES PITCHOUNES • 4-7 ANS



LUCE AND THE ROCK

LUCE ET LE ROCHER

de Britt Raes

Animation, Belgique - France - Pays-Bas, 13min, 2022

Luce mène une vie heureuse dans un petit village paisible. Chaque jour se ressemble, et c'est très bien comme ça...Jusqu'au jour où un énorme Rocher vient perturber la tranquillité du village. Il a détruit toutes les maisons, y compris celle de Luce ! Mais le Rocher a peut-être plus en commun avec Luce qu'elle ne le pensait au départ...

Luce et le Rocher est un véritable petit bijou du cinéma d'animation qui participe grandement à l'éveil des tout-petits. Via un univers aux formes géométriques bien reconnaissable, à des couleurs franches et claires et des personnages attachants, ce film évoque des thèmes aussi variés que le vivre-ensemble, la différence ou encore l'amitié. C'est lors d'un voyage initiatique que notre héroïne Luce va faire preuve de courage et d'acceptation en venant en aide au Rocher, et ainsi grandir.

L'EXPRESSION DU QUOTIDIEN

Dans le monde de *Luce et le Rocher*, le quotidien est rondement mené, chaque chose est à sa place et chacun occupe ses journées selon un ordre bien établi. De la sorte, chaque personne correspond à la forme de sa maison ou fenêtre. Luce est la seule à avoir une tête ronde, comme le Rocher d'ailleurs. Dans cet univers où tout est équilibre, l'empilement des cailloux de Luce symbolise la sérénité qui s'en dégage.

Chaque journée démarre par un "bonjour" et se termine par "bonne nuit". Tout est chorégraphié, une danse bien connue de tout le monde. Les journées sont ritualisées et rythmées par le thème musical qui revient plusieurs fois.

UNE RENCONTRE INATTENDUE

Le décor, les différents éléments et les personnages sont faits de carrés, ronds et triangles, des formes géométriques simples. Mais quand le rocher surgit de manière inattendue, avec sa forme biscornue, il vient troubler l'ordre établi, les cailloux en équilibre de Luce s'écroulent d'ailleurs. Luce devient alors très expressive et change de comportement : la peur est exprimée par les yeux qui s'écarquillent et les cheveux qui se hérissent, la colère par le pointu de sa capuche, l'étonnement par l'œil tout en rondeur.

En opposition avec le chamboulement vécu

par les villageois.es, le ronronnement du rocher est paisible alors que tout est ébranlé. Les personnages ne sont plus joyeux, ils pleurent. La différence si flagrante les effraie dans un premier temps.

Le Rocher est un grand enfant, seul, vivant dans un lieu minéral, et froid (bleu), tandis que Luce vit entourée dans un village coloré et chaud (jaune et rouge). Luce est le seul personnage jaune : elle est la lumière, son prénom aussi l'indique. Le bleu et la grande taille du rocher sont en complémentarité avec la couleur chaude du manteau et la petite taille de la fillette.

JOUR ET NUIT

Le jour et la nuit se matérialisent par les couleurs chaudes et froides, d'un côté le jaune et le rouge et de l'autre le bleu, de plus en plus foncé. Heureusement, pour les habitant-es du village de Luce, de petits bâtons lumineux font office de veilleuses (lucioles) et permettent d'affronter la peur du noir. Cette lumière rassurante émet un son scintillant ce qui lui confère un aspect magique et un effet protecteur.

La lumière crée un chemin et permet de faire le tour des lieux : les inserts ronds montrent l'extérieur et l'intérieur, ils figurent ce que l'on voit réellement et laissent deviner ce qui est caché. La figure douce du rond revient ainsi régulièrement à l'image de la lune et du soleil. Bien que ce monde puisse paraître très binaire à première vue, la réalisatrice invite justement les spectateur-ices à sortir des simples notions de bien et mal souvent présentes dans les contes, et de voir plutôt une pluralité de façons d'être : formes (carré, cercle, triangle), couleurs (jaune, rouge, bleu), habitats et environnement (montagne, lac, rochers, vent, eau, terre).



HOME

Pour retrouver leur maison, Luce et le Rocher vont devoir surmonter des épreuves : traverser la rivière, trouver le creux dans la montagne et découvrir les fonds marins. Une partie de ce périple est découpée dans des ronds, détaillant étape par étape leur parcours. La tension monte quand on s'aperçoit qu'il y a de moins en moins de bâtons, il devient urgent de retrouver la maison du Rocher. Face à Luce, il semble être un grand enfant perdu, alors que la fillette prend sans hésitation les devants.

Les objectifs de Luce et du Rocher ne sont ainsi pas les mêmes et se reflètent dans leurs yeux. Pour la première, il s'agit de retrouver sa maison, le village, au centre de l'île. Pour le Rocher, c'est l'appât de la lumière ou, métaphoriquement, suivre Luce. Bien qu'ils aspirent à des objectifs différents, ils se comprennent. Le passage sous l'eau va apporter une nouvelle atmosphère, rouge et rose et la découverte d'un autre écosystème. Cette sortie du quotidien, vécue ensemble, relie davantage les deux personnages.

Lorsqu'ils reviennent, les habitant.e.s qui n'ont pas vécu l'expérience de Luce sont toujours effrayés par la bête qu'ils ne connaissent pas. Grâce à la fillette, le Rocher va se faire accepter notamment pour sa salive qui a le don magique de recoller les morceaux. C'est par l'entraide avec la réparation du village

que la réconciliation va se faire. C'est la naissance d'une nouvelle amitié pour Luce et la reconnaissance d'un nouveau foyer pour le Rocher.

INTENTION DE AUTEURE

"J'ai commencé à dessiner ces deux personnages, grands et petits, une petite fille et une créature géante. (...) Les deux personnages étaient très différents, mais leur connexion et leur amitié étaient clairement très fortes. (...) Une autre inspiration est ma peur de l'obscurité. En tant qu'adulte, je peux encore la ressentir et cette peur enfantine primaire peut ressortir. Chaque fois que je suis dans une pièce vraiment sombre, je peux me sentir physiquement mal à l'aise. Il n'y a aucun point de repère sur l'endroit où les choses peuvent se trouver, et je deviens alors très consciente de mes autres sens."

Entretien avec Britt Raes réalisé par Nicolas Bardot le 26 avril 2022 pour Le Polyester.

BIOGRAPHIE DE L'AUTEURE

Britt aime dessiner et raconter des histoires. À la fois réalisatrice et illustratrice, elle développe régulièrement des projets de films d'animations pour adultes et enfants et travaille sur des livres pour la jeunesse. Elle avoue aimer le chocolat, la musique indé, Totoro et faire du vélo. Si elle se réincarrait, elle aimerait devenir un chat nommé Fluffy.

LES PISTES PÉDAGO- GIQUES



1/ Les créatures de *Spacapufi*, qu'ont-elles de particulier ? Demandez aux enfants de les décrire, leur forme, leur couleur, leur comportement... ? Quel est leur objectif ?

2/ Les enfants sont-ils gourmands, quel est leur plat préféré, pourquoi ? Quel effet cela leur fait quand ils le mangent ? Comment le montreraient-ils à l'écran ?

3/ Les créatures et l'araignée se font peur mutuellement, d'après les élèves pourquoi ? Comment vont-ils réagir pour oublier cette peur ? Et eux de quoi ont-ils peur ? Sauraient-ils en donner les raisons et ont-ils des solutions pour dépasser cela ?

Rédaction **Mireille Le Ruyet**.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet www.filmcourt.fr



Anne Flageul / Marine Cam

Association Côte Ouest

16 rue de l'Harteloire- BP 31247 / Brest Cedex 1

02 98 44 77 22

www.filmcourt.fr

CAHIER PÉDAGOGIQUE

POUR LES PITCHOUNES • 4-7 ANS



SPACAPUFI

de Jaka Ivanc

Animation, Slovénie, 11 min, Animation

Trois créatures gourmandes ont un gros faible pour des fruits rouges et délicieux, mais quand ils mangent le dernier et que la faim menace, ils se dirigent vers une plantation visible au loin derrière la forêt sombre...

Au-delà de son apparence bon enfant et la mise en scène dynamique de ces drôles de créatures gourmandes, *Spacapufi* aborde une thématique large et universelle telle que le partage, la préservation de la planète ou encore l'acceptation de la différence. Traitant de ces sujets avec beaucoup d'humour, il sensibilise intelligemment les plus jeunes et les conduit à se questionner par eux-même. *Spacapufi* se traduit par anglais "spuffies" ce qui signifie "gonflé" et renvoie au côté gourmand de ces fruits et à la rondeur de ces créatures.

LA GOURMANDISE

L'univers graphique de *Spacapufi* éveille à la gourmandise par ses couleurs acidulées et pop. Son environnement est constitué d'une nature luxuriante, riche d'arbres fruitiers, telle une immense oasis entourée de montagnes. Quant à nos trois créatures, elles arborent des fourrures bleue, verte et jaune qui les rendent complémentaires.

Nos petits monstres rigolos et poilus se régaler de fruits roses et ronds semblables à des framboises. Une fois en bouche, le fruit dégage tout son effet magique : les créatures explosent de joie, la sensation de plaisir est évoquée par leur mine réjouie, leurs pupilles qui se dilatent, le corps qui s'envole et des paillettes scintillent autour d'eux. Une musique entraînante les accompagne dans leur course d'arbre en arbre, ils se déplacent comme des furies, des scènes au ralenti montrent leur dextérité pour ramasser les baies à la manière des animés mangas. Celui qui reste en bas en réclame toujours plus et attrape goulument les fruits qui tombent directement dans sa bouche. Mais au fur et à mesure de leur cueillette, l'arbre sèche et devient blanc, rendu totalement stérile.

Perdu dans l'excitation de la cueillette, un fruit roule malencontreusement vers une zone sombre d'où apparaissent de grands yeux et une bouche aux dents pointues qui

l'avale. Suite à cet incident, pour pouvoir continuer à se nourrir, il va falloir traverser le lieu hostile qu'est la forêt ténébreuse, pour se rendre dans un verger, que nous devinons au-delà de la masse sombre, où resplendissent plein d'arbres à fruits.

AFFRONTER SES PEURS

Les créatures s'aventurent dans la forêt hostile et son ambiance inquiétante : les arbres sont gris et noirs et plein d'épines, l'horizon a des teintes violacées. Un fondu au noir découpe les différentes étapes et montre la longueur du chemin, la faim et la fatigue qui se font sentir. Affamé, le monstre vert lèche un caillou ; épuisés, deux d'entre eux s'effondrent de manière comique et leur camarade les fait rouler pour avancer. Nous n'avons alors plus de repères : où arrivent-ils, sont-ils perdus ? Ils s'arrêtent entre ce que nous pensons être des petits troncs d'arbres. Le monstre vert croque dedans. Soudain, nous comprenons que c'est la créature, une énorme araignée, qui a avalé le dernier fruit. Tous s'affolent, la musique s'emballe : ils ont peur et sont des étrangers les uns pour les autres. Dos à dos puis face à face, dans un champ-contrechamp, chaque créature est isolée l'une de l'autre dans différents plans, ne sachant plus d'où vient le danger. S'effrayant mutuellement, leurs cris résonnent en écho. S'ensuit une drôle de scène entre la défense et la fuite, les petits monstres poilus courent dans tous les sens, le vert continue à agripper avec acharnement la patte de l'araignée.

L'ENTRAIDE

L'agitation cesse, on constate que l'araignée a bien été mordue, sa plaie est rouge, boursouflée, avec des traces de dents. La situation change du tout au tout : les créatures vont la soigner avec une feuille, dans un geste délicat. Épuisés, ils tombent affamés. L'araignée va alors les aider à terminer leur périple ; elle les amène jusqu'au champ rempli de tous les fruits aperçus précédemment au-dessus de la forêt sombre. À peine arrivés, ils se régaler en haut des arbres et la magie de la nourriture reprend. Tout excités, ils s'agitent et courent partout, ne respectant pas les lieux. L'araignée, inquiète, leur demande le silence. Apparaît alors un nouveau personnage, un vieux monstre dont on devine la vieillesse à ses poils gris et blancs. On ressent son isolement, il doit vivre dans cet endroit depuis très longtemps avec ce qui ressemble à un chien violet. Il surprend ces intrus dans son champ. Mécontent, il les défend de manger ses fruits et de détruire par la même occasion tous ses arbres. Il leur explique qu'ici c'est chez lui, sa propriété, et qu'il a travaillé dur pour planter ce verger.

Lorsque la grosse araignée se manifeste, la vieille créature est si surprise et effrayée qu'elle s'évanouit (un panneau nous a indiqué que les araignées sont interdites). Alors qu'elle s'apprête à lui tirer dessus, les autres créatures l'arrêtent dans son élan. Ils lui font à leur tour comprendre qu'il n'y a rien à craindre. S'ensuit une scène où tous ensemble ils vont participer à cultiver les fruits et découvrir ainsi le secret de sa provenance. L'araignée avec sa patte creuse le sol, la vieille créature y plante un fruit, et un arbre pousse, sortant de terre. Tous se mettent à rire ensemble : la magie de la nourriture fédératrice a été retrouvée. Il est ici enseigné le plaisir de la nourriture et sa modération car cette dernière n'est pas abondante. Dans un signe fraternel de réconciliation, la vieille créature brise son fusil. Les autres accueillent joyeusement les nouveaux fruits, ils ont appris à faire et vivre ensemble, liant de nouvelles amitiés.

BIOGRAPHIE DE L'AUTEUR

Jaka Ivanc est diplômé en mise en scène de théâtre et de radio à l'Académie de théâtre, radio, cinéma et télévision de Ljubljana en Slovénie. Il travaille surtout comme metteur en scène dans les théâtres, où il consacre beaucoup d'attention à la direction de spectacles de marionnettes et de spectacles pour les enfants et les jeunes. Il est également engagé dans la production vidéo, la dramaturgie, la conception de production, le tournage sous-marin et la réalisation d'événements. *Spacapufi* est son premier film.

LES PISTES PÉDAGO- GIQUES



1/ Demandez aux enfants si cela leur arrive de bouder. Dans quelle situation et pourquoi ?

2/ Quel est le remède pour réussir à ne plus rester fâché ?

3/ Demandez aux enfants d'expliquer comment les fillettes arrivent à sauver le chat. Que font-elles pour y arriver et pourquoi ?

4/ D'après eux, pourquoi les personnages gonflent quand ils sont en colère ?

5/ Connaissent-ils d'autres expressions en lien avec les émotions et le corps, comme "devenir rouge comme une tomate" quand on est timide, "souffler comme un bœuf" après de grands efforts physiques, "rire comme des baleines" quand on rit très bruyamment.

Rédaction Mireille Le Ruyet.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet www.filmcourt.fr



Anne Flageul / Marine Cam

Association Côte Ouest

16 rue de l'Harteloire- BP 31247 / Brest Cedex 1

02 98 44 77 22

www.filmcourt.fr

CAHIER PÉDAGOGIQUE

POUR LES PITCHOUNES • 4-7 ANS



DON'T BLOW IT UP

de Alžbeta Mačáková Mišejková

Animation, République Tchèque, 8 min, 2022

Deux petites filles jouent avec un ballon. Mais après une querelle, elles se mettent en colère l'une contre l'autre. Leur bouderie les fait gonfler comme des ballons qui les soulèvent jusqu'aux nuages. Les filles se retrouvent coincées là-haut, sans savoir comment descendre alors qu'elles doivent sauver leur chaton coincé dans l'arbre.

Don't blow it up a la capacité d'apprendre la gestion des émotions aux plus jeunes. De manière imagée, à travers les personnages de ces deux petites filles qui gonflent de colère, le film montre comment les comportements qui nous fâchent peuvent amener à des situations ridicules auxquelles il est possible de remédier par la réconciliation. Le titre "Don't blow it up" pourrait être traduit par «N'exagère pas».

LES DISPUTES, POURQUOI BOUDER ?

Le film débute par deux fillettes candides qui jouent à la balle. C'est un moment joyeux accompagné d'une musique guillerette, de chants d'oiseaux, de voix et rires d'enfants. Les couleurs pastel et les aquarelles nourrissent cet univers enfantin et naïf. Deux petites filles, une rousse avec des couettes et une brune aux cheveux coupés au carré, se détachent du décor ce qui nous permet de nous focaliser sur l'action. Elles sont accompagnées d'un chat qui s'amuse avec elles.

La balle devient comme un personnage et sera l'élément déclencheur de la dispute. Lancée un peu trop fort sur la première fille, elle la fait tomber et rebondir dans son effort pour la rattraper, ce qui lui fait tourner exagérément la tête. D'abord étonnée, la seconde en rit. La première lui renvoie brusquement la balle en retour. Dans chacune de ces situations, les deux fillettes qui apparaissent préalablement dans le même plan, se retrouvent chacune de leur côté, séparées. La fille rousse tente une réconciliation, en revenant dans le même plan que la première, mais le comportement moqueur et dédaigneux de cette dernière va l'énerver. Fâchées alors de la situation, où chacune s'est moquée de l'autre, elles se mettent à boudier chacune leur côté, la moue renfrognée et les bras serrés.

GONFLER COMME UN BALLON

Ironiquement, leur mauvaise humeur les fait gonfler, comme de gros ballons. La caméra se concentre et zoome doucement sur les deux filles, nous montrant leur corps s'arrondir. Elles prennent alors de plus en plus de place dans l'image pour finir énormes avec même un embout qui leur pousse comme par enchantement. L'expression familière "ça me gonfle" prend alors tout son sens : nos deux personnages sont bien énervés de la situation !

Elles flottent et s'envolent, la musique complète leur ascension dans une valse. Elles sont alors toutes petites dans les airs, leur corps leur échappant totalement dans l'immensité du ciel. Une fois leur ascension terminée, les deux filles se rapprochent comme la caméra qui zoome de nouveau sur elles. Un bruit de toux, dirige notre regard vers la gauche, on voit alors un homme et une femme qui flottaient déjà là. Puis, dans un plan large, nous nous apercevons qu'une multitude de personnages sont aussi coincés dans ciel, tous aussi gonflés les uns que les autres.

Nos deux héroïnes restent fâchées un bon moment, le ciel qui se pare même de rose annonçant la fin de journée. L'attente est longue et il est impossible de se déplacer : elles sont prisonnières de leurs corps gonflés.

L'ENTRAIDE

Les filles perchées dans les airs, le chat se retrouve seul, miaulant désespérément, perché sur une branche d'arbre. Ce moment est comme en suspension et l'urgence de sauver l'animal monte, accentuée par l'intensité de la musique. Tout comme nos protagonistes, on ne sait pas comment redescendre. Pour y remédier, elles décident de s'entraider et de se tenir la main. La situation les fait finalement rire, ce qui détend l'atmosphère. Elles tentent tant bien que mal de rejoindre le chat en vain, leurs corps gonflés les empêchent de se



mouvoir aisément.

Au bout d'un moment, la fille rousse trouve l'embout qui va permettre aux fillettes de se dégonfler. Toutes les deux virevoltent gaiement pour finir par tomber heureusement dans l'arbre et réussir à sauver le chat. Il est temps de recommencer à s'amuser. Les autres personnages vont faire de même et dégonfler dans un grand éclat de rire.

INTENTION DE L'AUTEURE

"Une personne apprend à pardonner toute sa vie, même si elle rencontre ce concept au début de son enfance. Le dicton « pardonner est divin » sonne toujours vrai, même si c'est parfois difficile. Et pour les petits enfants, c'est encore plus compliqué, parce qu'ils apprennent simplement à gérer leurs émotions. Je suis mère de deux petites filles et j'ai vite découvert combien il est difficile parfois de leur expliquer les schémas comportementaux de base. Ce n'est pas facile pour eux de comprendre. « Mais pourquoi ? » J'entends tout le temps. « Eh bien, parce que c'est la bonne chose à faire ! ». J'aimerais

aider les petits enfants à comprendre ce qui arrive quand on garde ces émotions négatives à l'intérieur. Leur expliquer que pardonner est difficile, mais c'est la clé pour résoudre le problème. Les deux personnages principaux reflètent le comportement naturel des petits enfants. Chaque enfant connaît une expérience avec une situation similaire à celle décrite dans le film, de sorte que les plus petits dans la vraie vie peuvent s'identifier aux personnages dans les films."

BIOGRAPHIE DE L'AUTEURE

Alžbeta Mačáková Mišejková a étudié à l'Université d'art de Václav Hollar en République Tchèque, où elle a poursuivi ses études d'animation interactive. Elle a reçu le prix étudiant Griff pour son court métrage d'animation *Slepice* en 2011. Pendant ses études, elle a réalisé des courts métrages *Dans les nuages* (2012) ou *Électricité* (2014).



CAHIER PÉDAGOGIQUE

POUR LES PITCHOUNES • 4-7 ANS

1/ Quel est le gâteau préféré de vos élèves ? En connaissent-ils la recette ?

2/ *Le Dernier œuf !* amène à réfléchir sur la provenance de nos aliments, et donc questionner le rapport aux animaux : brutal ou bienveillant. Demandez aux enfants ce qu'ils comprennent de l'histoire et comment ils jugent le comportement de la protagoniste. Il est possible de s'interroger aussi sur la provenance d'autres produits.

3/ Le film s'inspire de l'univers du jeu vidéo et du manga. Reconnaissez-ils ce style, notamment quand la fillette se rend dans le poulailler ? Leur arrive-t-il de jouer à des jeux vidéos, regarder ou lire des mangas ? Si oui, lesquels.

4/ Décrivez les différentes émotions par lesquelles passe notre héroïne. Associez avec eux ces différents comportements à vos propres émotions : telle que la frustration, et le calme revenu, l'acceptation et la bienveillance.

5/ Comment comprenons-nous à la fin que nous sommes dans un rêve ? Faites un parallèle avec la fillette qui n'arrive pas à dormir et l'atmosphère qui change totalement la nuit venue.



LE DERNIER ŒUF !

De Bertille Rondard
Animation, France, 7min, 2021

En week-end chez sa mamie, Prune veut absolument du gâteau. Malheureusement, il n'y a pas assez d'œufs et les poules ne sont pas d'humeur pondeuse. Mais ce n'est pas ça qui va l'arrêter.

Rédaction Mireille Le Ruyet.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet www.filmcourt.fr



Anne Flageul / Marine Cam

Association Côte Ouest

16 rue de l'Harteloire- BP 31247 / Brest Cedex 1

02 98 44 77 22

www.filmcourt.fr

Le *Dernier œuf* ! nous rappelle les vacances chez mamie. Cette histoire universelle et intemporelle renvoie au plaisir des belles journées quand une activité réjouissante se présente, en l'occurrence la confection de gâteaux. Grâce à une inspiration manga aux faux airs naïfs, Bertille Ronsard a le mérite d'avoir réalisé un film qui peut plaire au plus petits comme aux adolescents ou aux adultes, où chacun peut retrouver des souvenirs d'enfance aussi bien dans l'histoire racontée qu'à travers les références esthétiques.

L'UNIVERS MANGA ET ENFANTIN

Sous ses apparences enfantines, *Le dernier œuf* nous raconte une quête bien plus grande que celle d'un œuf. Les personnages attachants, tout en rondeur, voient leur mimiques et expressions exagérées comme dans les mangas : on lit telle émotion dans tels traits des sourcils en V ou des yeux plissés, telle autre à la vue de la bouche toute ronde, des dents serrées, les joues roses ou le corps tremblotant. Sans oublier les sons comiques qui accompagnent les déplacements de notre héroïne, typiques de ceux des dessins animés japonais.

L'esthétique n'est pas non plus sans rappeler le jeu vidéo, tout particulièrement ceux de la Game Boy, par la disposition des espaces et des déplacements linéaires, mais aussi le graphisme et la musique à l'instar de "Zelda" ou "Pokemon". Il renvoie également à celui de "Animal crossing" grâce à son décor qui définit bien les espaces de façon douce, que ce soit à l'intérieur de la maison (chambre, cuisine) ou à l'extérieur avec le jardin et le poulailler occupé par le chien et les poules qui évoluent autour de notre personnage.

L'ENVIE DE FAIRE UN GÂTEAU

Une excellente journée s'annonce. Notre protagoniste se réveille, joyeuse, elle s'habille en hâte et descend les escaliers pour attraper un livre intitulé "Les Meilleurs gâteaux" qu'elle ouvre à la page de la recette du Parfait cerise crème. Le dessin du gâteau a tout de la pâtisserie idéale dans l'imaginaire collectif : la superposition de couches de crème et de génoise, ses couleurs roses acidulées et les pointes de cerises bien rouges. Les yeux de la fillette en gros plan scintillent du plaisir anticipé, tandis que son imagination s'emballe et la fait atterrir en rêve sur une immense pâtisserie. Consciencieuse, elle lit la recette et prépare un à un les ingrédients. Déception et désenchantement : il ne reste plus qu'un œuf. Sa grand-mère lui suggère alors de préparer une tarte à la myrtille puisque les poules ne pondent pas beaucoup en ce moment. Son enthousiasme s'envole, comme sa bulle imaginaire où le bon gros gâteau disparaît. Grâce à une ellipse¹, l'ennui et le dépit sont montrés par les fourmis qui transportent une par une les myrtilles de la tarte à peine grignotée.

LE POULAILLER CHAMBOULÉ

Obstinée, la fillette passe un à un les obstacles pour se rendre chez les poules : d'abord le portail, l'entrée dans le poulailler où elle trébuche et la fouille ardue à la recherche d'un œuf dans les différents nids. En vain, elle finit par secouer une pauvre poule, la laisser toute étourdie, et chambouler le calme du poulailler. Apeurées, des poules tremblotent jusqu'à ce que l'une d'entre elles pondent un œuf pour le plus grand bonheur de la fillette. Victorieuse, en très gros plan, notre héroïne brandit fièrement son trophée au-dessus de sa tête. Malheureusement son bonheur sera de courte durée puisqu'en retournant à la



cuisine, elle se rend compte qu'il en manque toujours un, en comptant sur ses doigts. Elle retourne alors en trombe vers le poulailler, déterminée à trouver un troisième œuf. Mais la relation entre humain et animaux est alors inversée : le chien, au départ calme et assoupi lors du premier voyage, grogne pour garder le poulailler et impose par sa taille.

LE RÊVE

À la tombée, la fillette ne trouve pas le sommeil et décide d'y retourner, cette fois-ci pour rendre aux poules leur œuf. La nuit, les couleurs ont changé, devenues violacées et bleutées : l'atmosphère est tout autre, plus apaisée. Les proportions des bâtiments sont également différentes, comme le montre la petitesse de la fillette à côté du chien qui s'est radouci, l'immensité de l'enclos ou encore la longue montée des marches pour atteindre le poulailler. Elle frappe poliment à la porte. À l'intérieur, les poules en rang la

regardent fixement et la jugent. La fillette se fait alors toute petite, elle vient rendre l'œuf, les mains jointes en signe de respect, pour s'excuser. Les poules se radoucissent, en gros plan et en contre-plongée, elles portent maintenant sur la fillette un regard bienveillant. Notre protagoniste entre alors à l'intérieur de l'oiseau, accompagnée d'une musique à la mélodie aérienne. À l'intérieur, se profile la vision miraculeuse d'un œuf géant, illuminé : elle a atteint son objectif et finit par s'endormir. Toute cette dernière partie du film nous révèle en rêve le besoin de pardon pour notre héroïne qui se réconcilie avec le monde animal.

BIOGRAPHIE DE L'AUTEURE

Bertille Rondard est diplômée de l'EMCA d'Angoulême et de l'École Estienne de Paris. *Le Dernier œuf !* est son film de fin d'étude, elle avait auparavant réalisé *Dans le sens du poil*, un film de commande sur les addictions.

1 - L'ellipse consiste à sauter un passage de l'histoire qui n'apporte rien à la narration par la suggestion d'une action en montrant simplement ce qui se passe avant et ce qui est observé après.

LES PISTES PÉDAGO- GIQUES



1/ Lisez le conte dont est inspiré *Naeris*. Quelles différences existent entre l'écrit et son adaptation ?

http://web.ac-reims.fr/dsden10/exper/IMG/pdf/tapuscrit_gros_navet.pdf

2/ Le navet est sublimé dans ce film. Avec divers matériaux que vous allez superposer, à votre tour recréez avec les enfants un légume merveilleux.

3/ Le navet est riche de plusieurs variétés : navet blanc, rouge, jaune... Faites leur découvrir ses différents aspects et goûts.

4/ Sauront-ils reconnaître les différents animaux qui évoluent autour de ce navet ? Quel est leur rôle ?

5/ Le travail de maraîchage : rendez-vous dans une ferme maraîchère pour découvrir la culture d'une multitude de légumes et en savoir plus sur les différentes étapes de la graine à nos assiettes.

Rédaction Mireille Le Ruyet.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet www.filmcourt.fr



Anne Flageul / Marine Cam

Association Côte Ouest

16 rue de l'Harteloire- BP 31247 / Brest Cedex 1

02 98 44 77 22

www.filmcourt.fr

CAHIER PÉDAGOGIQUE

POUR LES PITCHOUNES • 4-7 ANS



NAERIS LE NAVET

de Piret Sigus et Silja Saarepu
Animation - Estonie, 7min, 2021

Que se passe-t-il sous le potager ? Et pourquoi ce navet fait-il de la résistance ? Adapté d'un conte, on découvre avec *Naeris* que la perception n'est pas la même selon le point de vue.

Naeris est inspiré du fameux conte slave "Le gros navet" (cf pistes pédagogiques) : il raconte l'histoire d'un fermier et d'une fermière qui doivent faire appel à tous les animaux de la ferme pour extraire de terre un très gros légume. Raconté du point de vue extérieur et des paysans, le conte met en exergue l'accumulation des forces animales et humaines, à travers la figuration de leurs jambes et différentes pattes (de chat, poule, vache, cochon, oie). Pour Naeris, les réalisateurs ont décidé de prendre le point de vue inverse ; en imaginant ce qui peut bien se passer sous terre pour que le légume soit inarrachable.

Le film questionne aussi la notion de propriété puisque chacun veut sa part du légume, de collaboration pour le retenir ou l'arracher et aussi de trahison avec comme nous verrons à la fin, la souris qui s'échappe pour récupérer le fameux navet.

ÇA GROUILLE, ÇA VIT ! : LE MONDE SOUTERRAIN

Le film nous plonge dans l'ambiance d'un jardin avec la mise en scène de paysans au travail accompagnés des animaux de la ferme. Ils plantent, bêchent, binent ou arrosent encore la terre. Cette introduction à notre histoire est d'abord en noir et blanc car ce n'est pas à la surface que va se dérouler l'action, mais bien sous terre. C'est au moment où le chat tente d'attraper la souris (l'animal que nous allons suivre tout au long de cette histoire), que la caméra va passer de la surface aux sous-sols, du gris à la couleur. Nous nous rendons compte de la vie souterraine, parsemée de galeries, de différentes couches, grouillant d'insectes, de vers de terre et de rongeurs.

LA BIODIVERSITÉ

Naeris nous présente toute la diversité du sous-sol et nous invite ainsi à découvrir le travail et les bienfaits pour la terre de toutes ces petites vies souterraines. Leur activité participe au renouvellement de la terre par l'aération du sol et une meilleure circulation de l'eau afin de produire du terreau qui permettra au navet de devenir si gros et si beau ! De la sorte, aucun être vivant n'est en reste et veut garder son dû que ce soient les chenilles qui croquent directement le légume, les vers de terres s'enroulant aux racines ou encore la souris et la taupe qui s'agrippent tant bien que mal.

L'AMBIANCE DU JARDIN

L'utilisation de différentes matières, tissus, fil, feutre, papier fait ressortir tout le relief de ce jardin où il est possible de se projeter aussi bien en surface qu'en souterrain, du premier à l'arrière-plan sublimé par le travail de composition. Le spectateur est amené à voyager dans les deux mondes en se mettant à la hauteur de la souris (qui aura à la fin le loisir de manger le navet). La terre tremble sous les pas des humains qui ne sont incarnés que par des jambes. Ils sont alors représentés immenses, tant le focus sur le bas de leur corps est important, le détail de l'araignée qui monte sur le pied de l'homme atteste davantage cette différence d'échelle. En surface, les sillons du terrain sont bien marqués, les personnages circulent entre eux à différents niveaux. Sous terre, les pieds des carottes et des oignons en fond installent le décor. Le petit monde vivant gagne en importance car lui aussi participe grandement à toute la biodiversité du jardin.



LE NAVET

L'histoire du navet est littéralement plantée dans un gros plan qui détaille sa mise en terre et son arrosage par le doigt du paysan. Cette graine va ensuite pousser et devenir le magnifique navet que nous connaissons. Toute la biodiversité s'agite et s'affaire autour du légume qui apparaît comme un trésor. Au-dessus, l'escargot se régale de ses feuilles, au-dessous les larves en font un festin. Toute l'histoire se concentre ainsi sur le navet, puis sa tentative d'arrachage va monter en intensité appuyé par le son des violons au fur et à mesure du labeur. Ses racines sont telles des cordes auxquelles se raccrocher, et les détails des coutures du navet en font un splendide légume que tout le monde veut. Son aspect merveilleux est renforcé au moment où, enfin arraché, il réussit à faire chuter tous les êtres vivants qui s'acharnent autour de lui, pour finir par s'envoler.

BIographies DES AUTEURS

Piret Sigus est une réalisatrice indépendante estonienne de cinéma d'animation. Après avoir travaillé pour d'autres studios, elle a fondé son propre studio d'animation Animailm. Piret Sigus est également auteure de clips vidéo.

Silja Saarepuu est aussi réalisateur. Il a été enseignant en dessin et de la gravure à l'Académie des arts. Artiste indépendant, il travaille dans le domaine de l'interdisciplinarité et la création artistique pour créer des histoires autour des petites vies sur Terre

LES PISTES PÉDAGO- GIQUES



1/ Expliquez la différence entre la ville et la campagne en vous basant sur le film ?

2/ À quoi sert un château d'eau ? Où trouve-t-on généralement un château d'eau ?

Un château d'eau est une construction destinée à entreposer l'eau, elle est placée en général sur un sommet géographique pour permettre de la distribuer sous pression.

3/ Regardez avec les enfants les différentes architectures de château d'eau dans le monde, ils n'ont pas tous la même forme que celle de Théo.

4/ Ont-ils reconnu de quelle ville s'inspire le film ? Arriveront-ils à nommer les différents bâtiments, monuments ? La Pyramide du Louvre, la Banque de France, la Cathédrale Notre-Dame-de-Paris, le Sacré Coeur, le quartier de la Défense ou encore des maisons à colombage typiques de l'est de la France.

5/ Les couleurs jaune, rouge, vert et bleu expriment les différentes émotions par lesquelles passe Théo, sauront-ils les identifier ? Ont-ils d'autres propositions de couleurs pour exprimer d'autres émotions ?

Rédaction Mireille Le Ruyet.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet www.filmcourt.fr



Anne Flageul / Marine Cam

Association Côte Ouest

16 rue de l'Harteloire- BP 31247 / Brest Cedex 1

02 98 44 77 22

www.filmcourt.fr

CAHIER PÉDAGOGIQUE

POUR LES PITCHOUNES • 4-7 ANS



THÉO LE CHÂTEAU D'EAU

de Jaimeen Desai

Animation, France - Suisse, 8min35, 2021

Chaque matin, Théo le château d'eau pleure et trouble la paix du village. Robert et son chien tentent de lui remonter le moral en chantant. Mais Théo n'est pas d'humeur à chanter et essaie de leur échapper, ce qui le conduit vers la ville !

Les jeunes spectateurs pourront s'identifier au personnage de Théo, qui à travers ses pleurs expriment toute la difficulté de l'enfant à trouver sa place dans un monde d'adulte. Grâce à un nouveau pouvoir qu'il va découvrir en tentant de fuir, notre château d'eau va s'extraire de son but premier d'être un réservoir à eau pour amadouer les flammes et trouver une nouvelle mission à son existence.

LES PLEURS DE THÉO

Le film débute dans un village entouré de collines, de champs, tout est paisible avec le linge en train de sécher. Les maisons endormies sont soudain réveillées par des pleurs et des larmes, ce qui nous force à porter le regard vers le haut et découvrir le Château d'eau. Les bâtiments sont excédés par les pleurs de Théo qui n'arrive pas à exprimer son malheur. Apparaît alors le personnage de Robert et de son chien Bartholomé qui interroge ce dernier : « C'est quoi ton problème ? ». Ils essaient de le comprendre et de le rassurer. Tout comme Robert, le spectateur va courir après Théo, ce qui nous permet de suivre le personnage sur un train jusqu'à la grande ville.

LA VILLE

En ville, notre château d'eau est complètement rejeté par les autres bâtiments : il a de drôles de jambes, de drôles de bras, un drôle de toit, pas de fenêtre, et ils le questionnent sur "pourquoi tu perds de l'eau ?". Les bâtiments sont ainsi personnifiés avec des yeux, des mains, des bouches... ils parlent !

Ainsi malmené, Robert tente autant que possible de défendre le Château d'eau auprès de la statue du cavalier qui commande tout. La statue équestre applique bêtement les lois en tentant de justifier par les textes officiels que le château d'eau n'est pas un vrai bâtiment. Pour contrecarrer son comportement, plus tard, les flammes feront brûler les papiers de la statue, ce qui permet à Théo de s'affranchir

de sa condition.

La musique swing annonce la frénésie de la ville et son côté étouffant, le Château d'eau va trouver un court moment d'accalmie lorsqu'il bascule vers le parc. Il fera apparaître des fleurs avec ses larmes, entouré par toute la faune et la flore qui le voit tel qu'il est.

LA RÉVÉLATION DE THÉO

Le chien, par son aboiement, annonce le danger du feu dans la ville. Une nouvelle mélodie jazzy et rythmée accompagne cette urgence d'agir. Paniqués, les bâtiments s'agitent autour du château d'eau et attendent qu'il fasse quelque chose. Contrairement à la campagne où Théo est immense, en ville il paraît tout petit par rapport aux autres bâtiments, ce qui inverse sa position.

Confronté aux flammes, c'est la première fois qu'on entend la voix du château, qui se met à parler avec les flammèches. Ils s'apprivoisent mutuellement par le jeu. Grâce à ce nouveau pouvoir d'amadouer les flammes, la ville prend directement un nouveau visage, passant du jour à la nuit s'effectue un changement d'atmosphère avec l'apparition de nouvelles couleurs et la capitale s'illumine et se pare de bleu. La mélodie s'enjoue, Théo est confiant et se renomme "Je suis Théo le château de feu", son toit devenu flamme. Il finit par se positionner sur une colline entre la ville et la campagne, il a trouvé sa place

L'UNIVERS GRAPHIQUE

Dans ce court métrage, Jaimeen Desai propose un univers graphique bien particulier en jouant sur les couleurs - primaires jaune, vert, rouge et bleu - et la géométrie des bâtiments. Chaque bâtiment, ou du moins type architectural, a une couleur, une forme particulière.

L'utilisation des couleurs primaires permet de distinguer le passage de la campagne à la ville et du jour à la nuit.



À travers ce nuancier de couleurs, cela nous permet de nous positionner dans le temps et l'espace, ainsi que les variations des émotions qui vont évoluer tout au long de la journée. Le matin, sous le ciel clair et jaune, Théo est triste, on comprendra sa raison d'être triste quand arrivé en ville, il est totalement moqué et rejeté par les autres bâtiments. Il sera ensuite inquiet, désespéré et paniqué dans les tons de rouge, avant de passer par un moment de quiétude et d'apaisement dans le vert de la nature, pour finir par devenir joyeux à la fin sous les couleurs bleutées de la nuit.

BIOGRAPHIE DE L'AUTEUR

Né en Inde, Jaimeen Desai se destinait à devenir docteur, avant d'opter pour l'animation. En 2018, il rejoint l'école de La Poudrière (film de fin d'études : "L'Amour dans les nuages"). Il réalise ensuite un film de la collection "En sortant de l'école", saison 8. Ses films ont tendance à parler de transformations et racontent son enfance perdue en regardant des dessins animés.

Ce film a été réalisé dans le cadre d'une résidence jeune public au studio Folimage. *Théo le Château d'eau* est aussi adapté en livre chez Bayard avec pour auteure.s Marine Gérard et Jaimeen Desai.